1993年2月1日発行（隔月1回1日発行）第8巻 第1号 通巻51号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE

1993 FEB.

NG

エヌジー



ナムコット
ニューラインナップ
- コズモギャング ザ パズル
- ナムコットオープン
- バーコードボーイセット

プロ感覚！アダルトのガンゲーム

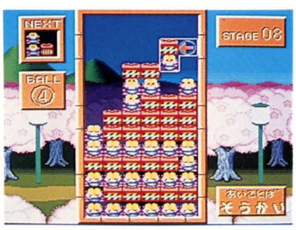
シュータウェイII

CONTENTS



ARCADE NEW GAME





NG
1993 FEB.
No. 51

●編集 NG編集室 ●デザイン PIPE LINE ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 横岡 匠

ポイントおさえて Let's Shoot!!

プロ感覚!

ナムコが誇るガンシューティング・シミュレーション

SHOOT AWAY II™



ガンシューティングタイプのゲームは、思いのほか長い歴史をもっている。しかし、「ガンシューティング・シミュレーション」の名をほしいままにしたのは、1977年に発表された『シュータウェイ』。以来、その技術を応用し1978年『クレイチャンプ』、1984年『コスモスワット』……と、シミュレーション性、あるいはゲーム性を追求したものが開発された。

そして、数年の歳月を重ねた今、さらにバージョンアップした本格的クレイ射撃シミュレータ『シュータウェイII』がいよいよ登場!!

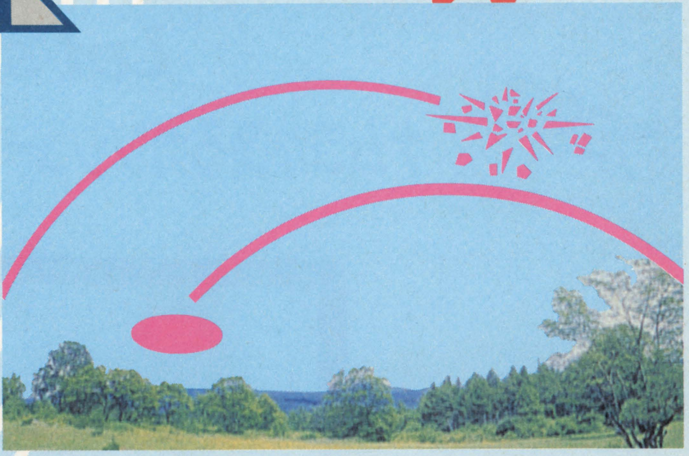
シュータウェイII

集中力で勝負



▲銃は本格的空気銃仕様ながら、
銃口の移動量を考慮に入れ、今回は少々軽量化

『II』のポイントはココだ！



●多彩なクレイの飛行パターン

『シュータウェイII』制覇に不可欠なのは、ズバリ"タイミング"と"集中力"だ。特に今回『II』ではクレイ飛行パターンのバリエーションが実に多彩。クレイの動きをしっかりと見すえることが何よりのポイントだ。心の動揺は、すぐさまプレイに反映してしまうぞ。

クレイは一回に2発(全6回24発)、スクリーン上を飛来。プレイヤーが撃てる弾は、2つのクレイに対して2発までだ。慎重に撃て！

●超大型・ワイドになったスクリーン

大型スクリーンは、タテ1500ミリ×ヨコ2500ミリ。クレイ射撃において風景は重要なポイントのひとつだ。抜けるような空、青々とした樹々の息吹き、その風景上を弧を描いて飛ぶクレイ。撃つと着弾点がスクリーンに示される。澄みきった「空気」を感じる一瞬だ。前機種から引き継がれる"爽快感"に、より"自然の拡がり"が加わった。

● 3段階のレベル選択が可能

『II』ではレベル選択が可能になった。BEGINNER・MIDDLE・EXPERTの順で難易度が上がっていくに従い、クレイのスピード・飛行パターン・タイミングが変化していく。タイミングがなかなかつかめない場合は、BEGINNERでじっくりとコツを修得することだ。

得点などはディスプレイパネルに表示

6ページの『シュータウェイ』(前機種)を見比べてほしい。『II』は真ん中のコントロールボックスが、全てすっぽりとカウンターボックスに収まった。全面は見やすいディスプレイパネルが得点などを表示



レディランプ

レディランプが点滅してからクレイが発射される。2人プレイ時は、左右交互に点滅するので、一目で撃つ順番がわかる。

総得点

プレイヤーが獲得した得点の合計。大きく見やすくなった。1P・2P左右別々に表示。

レベル選択ボタン

BEGINNER－MIDDLE－EXPERTと3段階のレベル設定ができるようになった(2人プレイの場合は2人とも同じレベルに設定される)。

エクステンド

一定得点を越えるとランプが点灯し、ゲームの延長をサイン。

得点

次に出てくるクレイの得点。クレイの飛行パターンとスピードに応じて、30点～170点まで、得点が上がっていく。

ハイスコア

ハイスコアの表示。これによってガゼン燃えちゃうのがプレイヤー魂。自分の得点をここに表わしてみたい！

ゲームオーバー

これが点灯するとアウト！

ショットガン選択ボタン

1人プレイの場合、左右どちらのショットガンでもプレイができる。

Arcade New Game

タイミングと

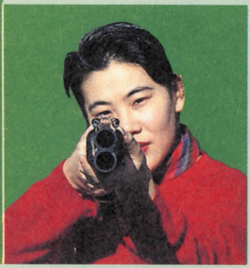
まず第一に"銃のかまえ方"をマスターしよう

基本となるかまえ方

意外と知らない人が多い "銃のかまえ方。しっかりマスターしてからゲームに挑もう。



◀2枚の写真をよ〜く見てほしい。銃は腕のつけ根にしっかりと固定し、肩と垂直になるようにかまえる。脚は肩巾に開き、上体はやや前かがみぎみにする(実際のクレイ射撃では、かなりの衝撃があるため、こうして肩と上体で吸収させる)。



◀左手(左ききの人は逆)で銃口の位置を支える。銃口ときき目が一直線になるように! この目の位置がしっかり把握できると、クレイの動きにふりまわされず、命中率がグンとアップするゾ。

みんな!、ちゃんとかまえられるようになったかナ?

悪いかまえ方の例



◀よく見かける間違ったかまえ方がコレ。これじゃあ、当たるものも当たらない。カッコ悪いゾ。



NG初登場の▶「あずさ」。ガンゲームを追い求めて東奔西走。祖先は、足柄山の狩人だったに違いない。

HISTORY of NAMCO ELE-MECHA SHOOTING



「スティールガンナー」クリフ

ガンゲームでは、『スティールガンナー』の先輩ともいうべき『シュータウェイ』。『II』が登場するというので、今回は表紙にも友情出演させてもらったんだ。さすがになかなかのシューティング・シミュレーションだ。冒頭にもあるように、こういったシューティングゲームは、かなりの歴史を持っている。そこで今回は、ナムコのエレメカ・シューティング製品の歴史をふりかえってみよう。

シューティングの歴史

●射的ゲーム

コルク弾を発射する射的ゲームは戦前から親しまれてきた遊び。ナムコの前身、中村製作所でも多くの射的ゲームを取り扱っていた。さらに中村製作所以前、中村社長は、昭和初期から空気銃を扱っていた父と一緒に、銃砲店を営んでいた。銃に対しては、並々ならぬ特別な想い、探究心がある。以来、中村社長はその「想い、探究心」を遊びの世界へ昇華させ、日本のアミューズメントリーダーとしての第一歩を踏みだしたのだ。

進化・発展

セットタイプ※

('65. 昭40)ペリスコープ

('66. 昭41)ペリスコープ(新)

潜望鏡をのぞきながら、潜水艦を魚雷攻撃。このシミュレーションは、当時大センセーションをまきおこした

('68. 昭43)バルジ大作戦

('68. 昭43)ゼロファイター

宇宙大冒険

ペリスコープが「海」ならば、バルジ大作戦は「陸」、ゼロファイターが「空」。そして宇宙大作戦ではいよいよ「宇宙」へ飛びだした



▲ペリスコープ
まさに射的のバリエーション



▲ゼロファイター
ペリスコープ姉妹機



▲バルジ大作戦
ペリスコープ姉妹機



▲宇宙大冒険　ＳＦの世界を疑似体験

※セットタイプ……１つの筐体で横ならびに複数の人数が遊べるもの。巾は180㎝あった



◀シュータウェイ　初めてプレイする時は、本物の散弾銃はこんなにも大きいものかと感じさせられる。まさに本格派シミュレータ


▶クレイチャンプ　シュータウェイの技術を継承しながらも精度はグンとアップ

('77. 昭52)シュータウエイ

ロングセラーゲーム。本格的なクレイ射撃のシミュレーション。ガンは本物のショットガン仕様で、こだわりにこだわり抜いた逸品

('78. 昭53)クレイチャンプ

シュータウエイのアップライト版

('84. 昭59)コスモスワット

舞台は宇宙へ。ＳＦ体験ができるガンゲームに仕上がった



▶コスモスワット　連射タイプで、コンピュータ・ボイスが"READY"と合図

発展・アップライト型

('71. 昭46)ゼロセン

ペリスコープシリーズの流れをくむフライトシミュレータ

('78. 昭53)サブマリン

('79. 昭54)ゼロイン

セットタイプをアップライト型にする製品が続く

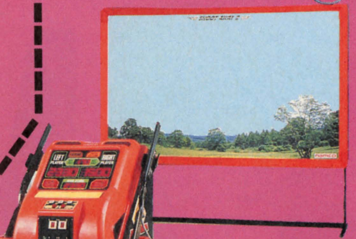
▼ゼロセン
ペリスコープシリーズのアップライト型





▲ゼロイン　スピード感がウリのドッグファイトゲーム

▶サブマリン　「サブマリンを越えるエレメカはサブマリンしかない」と言わしめたエレメカの雄


◀シュータウェイII　コントロールボックスとカウンターボックスが一体化。前機写真を見よ

('92. 平4)シュータウエイII

リニューアルしたシュータウエイII。ポイントは本文参照

エレメカじゃないけどガンものの仲間

ビデオ＋ガン

('91. 平3)スティールガンナー

('92. 平4)スティールガンナー2

ビデオ画面に向かって、ミサイル・マシンガンを撃ちまくるビデオ＋ガン合体タイプ

テーマパーク系

('90. 平2)ドルアーガの塔(花博)

('92. 平4)ドルアーガの塔(ワンダーエッグ)



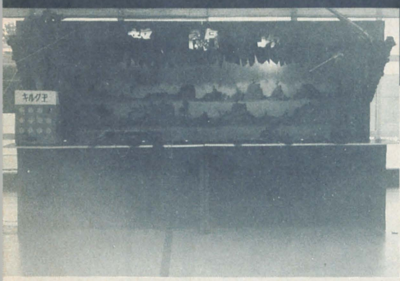
◀スティールガンナー　今号表紙にも友情出演したクリフ＆ジークのガンゲーム


▶ドルアーガの塔　勇者ギルとなってライドに乗りこみ、カイを助けにいこう。ＲＰＧが実体験できる参加体験型ストーリーアトラクション

Arcade New Game

HISTORY of NAMCO ELE-MECHA SHOOTING

ナムコ・エレメカ



◀昭和30年前後の射的ゲーム。古い写真だけに、今ひとつ絵柄がはっきりしないが、よ～く目をこらして見てほしい。弾の「キルク玉」と、背景が、うっすらわかる。歴史を物語る貴重な１枚だ

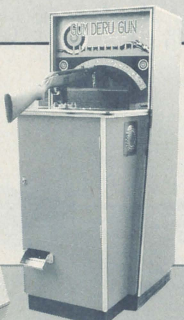
固定式アップライト型

水銃砲式
('68. 昭43)
アクアマチックガン

電気銃
('67. 昭42)ウルトラガン
当り判定は位置センサで。的に当たると不気味に動く……

海底要塞
水銃砲の要領で液体を的に当てるというもの

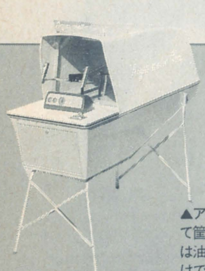
ガムデルガン
命中するとガムが出てくるうれしいマシン



▶ガムデルガン　筐体前面に「マトニアテルトガムガデマス」と書いてある



▲ウルトラガン　当時のカタログパンフレット



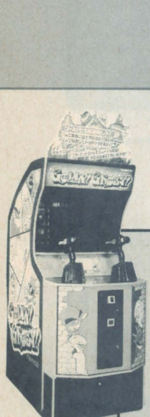
▲アクアマチックガン　発射して筐体内にでてくる液体は、実は油。命中すると空気圧の仕掛けで的は上昇。そのスキにザコ的(？)を撃ちおとすというもの



▲海底要塞　アクアマチックガンと同じ仕組み

エア式ガン

('67. 昭42)バズーカ砲
この時代はエアコンプレッサを使って、軟球を飛ばし、的にあてるものが大流行した。設置場所にあわせて様々なタイプを開発。発射音もかなり大きく、迫力満点

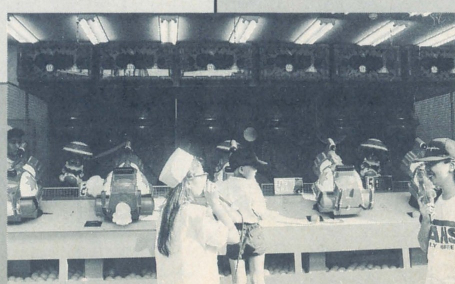


◀ゴーリーゴースト　ジオラマがとてもユニークな世界を作りだす。ＮＧ読者にはおなじみ

ジオラマ使用

('91. 平3)
ゴーリーゴースト

('92. 平4)
バブルトラブル



▲コズモバズーカ　弾(ボール)のセットの仕方は違うが、コズモバズーカは札幌・長崎屋篠路店とワンダーエッグのみの特別仕様。その他、様々な工夫がなされた形で、ナムコ直営店数店に設置

('91. 平3)コズモバズーカ
('92. 平4)コズモバズーカ

〈ナムコのスローガン変遷〉
('55. 昭30) 中村製作所設立

1955年
昭和30年代

モノレールから木馬まで
more

1965年
昭和40年代

お子様の夢を創る
better

1975年
昭和50年代

遊びをクリエイトする
different

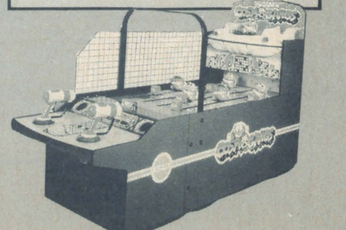
(77. 昭52)ナムコと社名変更

1985年
昭和60年代
～
平成

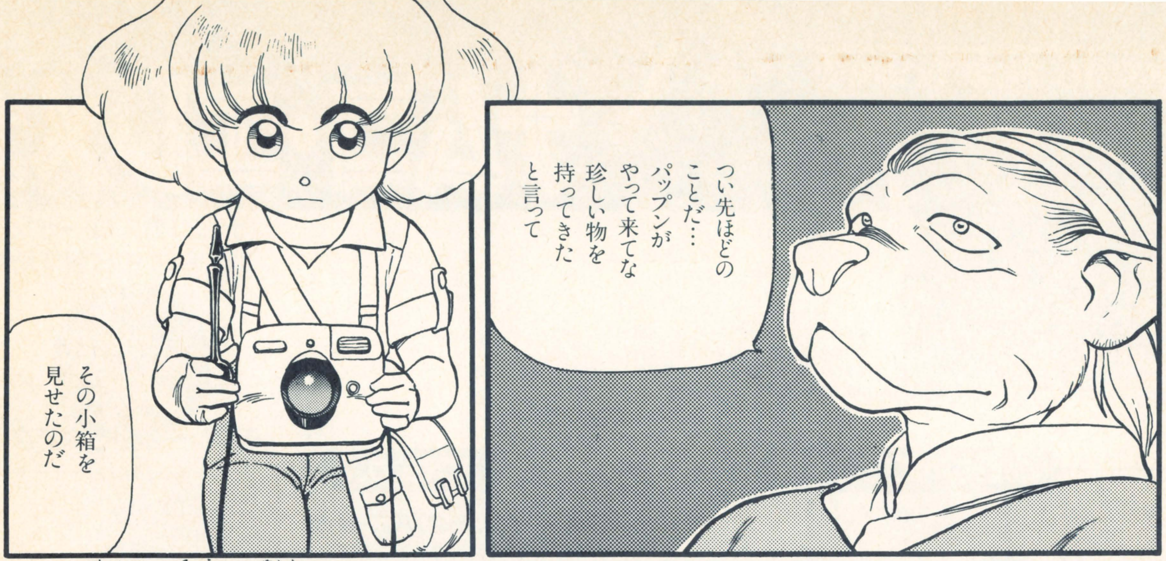
遊びは文化である
less

アミューズメントからエンターテイメントへ

('90. 平2)コズモギャングズ



▶**コズモギャングズ**　今や大人気のキャラ、コズモ登場の第一号機。カップルとは切っても切れないアイテムになっている



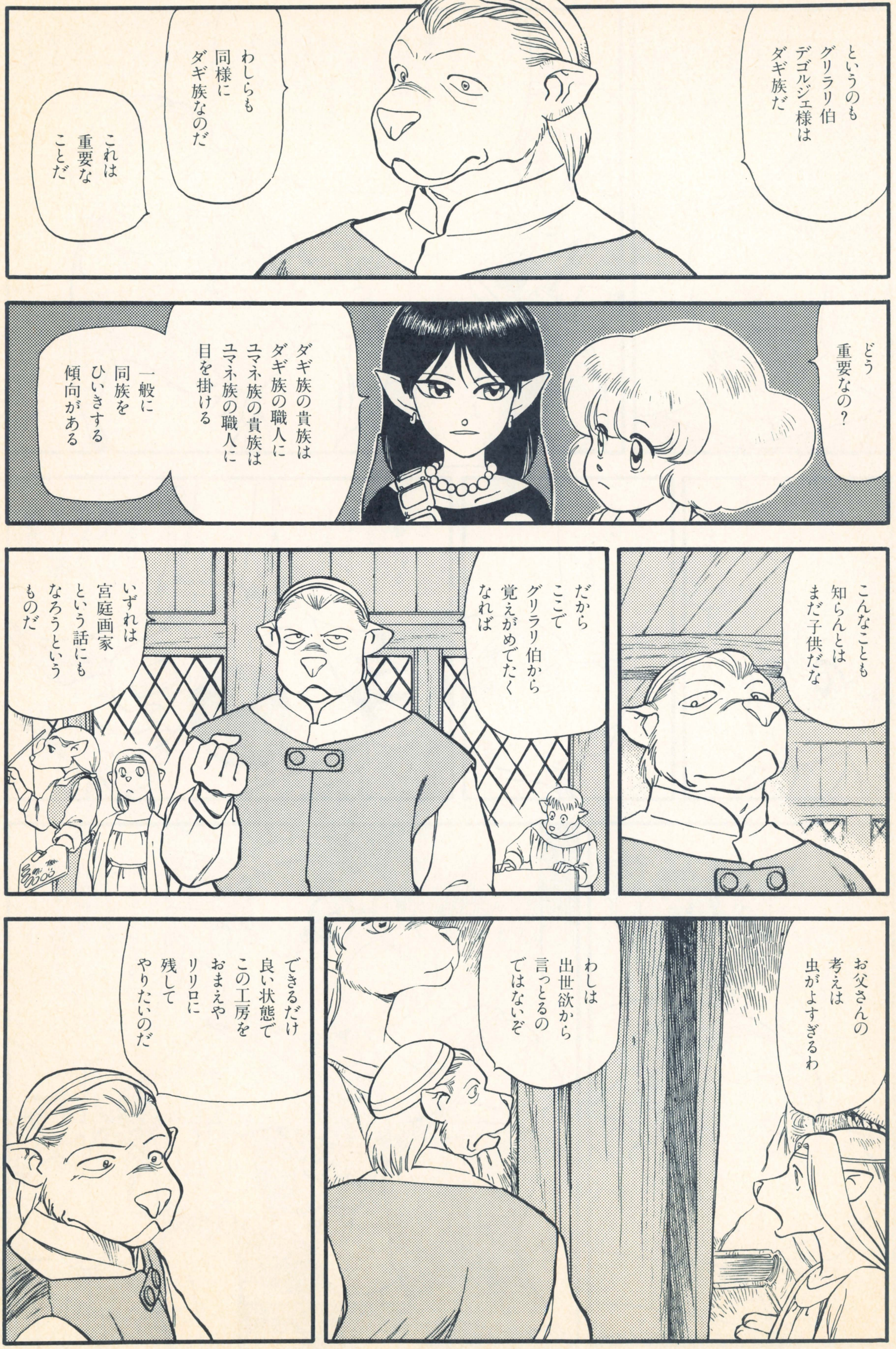
迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

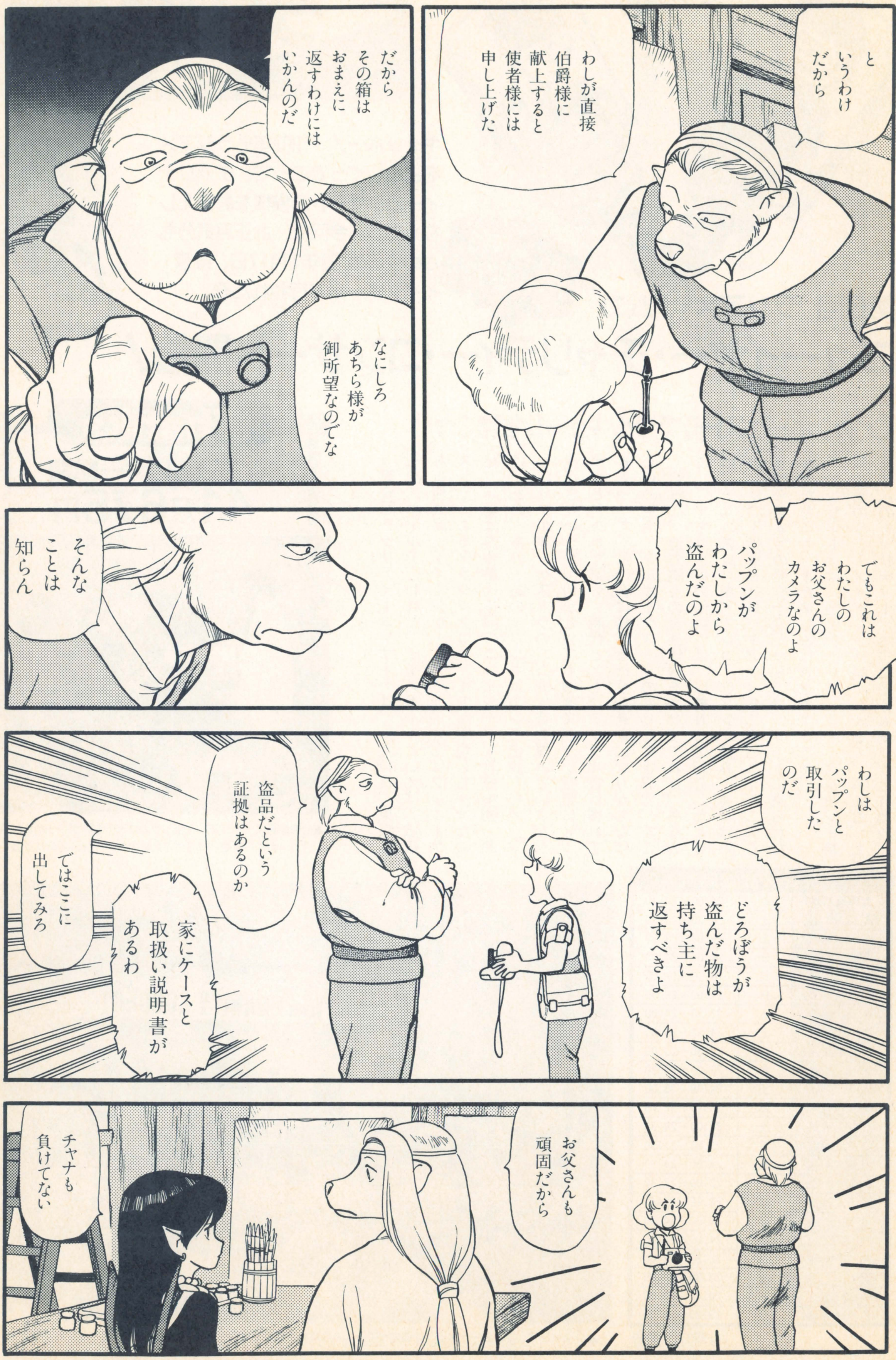
ACT.22

ふじ ひろし




かわりに置いていった箱にしても
うちには腕のいい絵かきが揃っているからそんな奇妙きてれつな仕掛けに頼ることもなかろうと思っとった
だから返してよ
その直後にグリラリ伯デゴルジェ様の使者が見えられたのだ
使者様はその小箱にたいへん興味を示されてな
ぜひ伯爵様に献上するようにと仰せられるのだ
そうなると話は違ってくる
ええー
今うちではグリラリ伯爵から肖像画を描くように仰せつかっている
この仕事がうちの工房の将来を左右することになるかもしれん


というのもグリラリ伯デゴルジェ様はダギ族だ
わしらも同様にダギ族なのだ
これは重要なことだ
どう重要なの？
ダギ族の貴族はダギ族の職人にユマネ族の貴族はユマネ族の職人に目を掛ける
一般に同族をひいきする傾向がある
こんなことも知らんとはまだ子供だな
だからここでグリラリ伯から覚えがめでたくなれば
いずれは宮庭画家という話にもなろうというものだ
お父さんの考えは虫がよすぎるわ
わしは出世欲から言っとるのではないぞ
できるだけ良い状態でこの工房をおまえやリリロに残してやりたいのだ

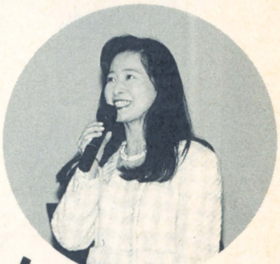


to be continued.

ラジアメ通信



キャッホー！ 1993年もラジアメをよろしくってことで、チャリティーコンサートの模様をお伝えしちゃおう。今回は、お正月気分もさめやらぬ'93年1月17日、東京・イイノホールで行われたぞ。



第6回 ラジアメ・ナムコ ニューイヤー・チャリティー・コンサート開催！

◇フルオーケストラでワルキューレを聴こう

第6回チャリティーコンサートは、1月17日、東京・イイノホールで行われた。イイノホールといえば、伝統ある格式高いイメージが……。そう、今回はフルオーケストラによるクラシックコンサートが実現しちゃったのだ。演奏は内藤彰氏指揮のニューシティー管弦楽団。曲は、あの、あの、あの『ワルキューレの伝説』だ！ やっぱりフルオーケストラのスゴ味。音の厚みというか、奥行きというか、何かとっても濃厚で温かい空気にスッポリと包まれた気分。時代とともにデジタル音に慣れすぎちゃって、生の音に接する機会が希薄になりがちなぼくらの生活。フルオーケストラの織りなす世界は、すごく新鮮な、迫力満点の音楽体験をさせてくれた。ちなみに『ワルキューレの伝説』は、以前NGで紹介したように、チェコスロバキアでレコーディング済み（演奏はMr.アンソニー指揮＆スロバキアフィルハーモニー）。このCDは今年4月の発売予定だから、コンサートに来られなかったキミも、まだ楽しみは残されているぞ。

コンサート後は、恒例チャリティーオークション＋特別企画のラジアメイベントが盛りだくさん。みんな、たくさんのチャリティー、本当にどうもありがとうねッ。

Thanks

☺チャリティー総額

41万675円



▲感謝感謝のチャリティー金。ナムコ 高木常務 がしっかとお預りし、「カンガルー募金」に寄付されたのだ。ウン、ズシリと重い

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00～24:30
青森放送	土	24:00～24:30
山形放送	土	23:00～23:30
東北放送	日	24:05～24:35
茨城放送	日	16:30～17:00
TBSラジオ	日	25:00～25:30
新潟放送	土	23:30～24:00
信越放送	土	24:30～25:00
北日本放送	日	22:30～23:00
北陸放送	木	23:00～23:30
静岡放送	土	24:30～25:00
東海ラジオ	日	26:15～26:45
和歌山放送	土	24:00～24:30
ラジオ大阪	日	25:00～25:30
中国放送	日	24:00～24:30
山陰放送	木	22:00～22:30
西日本放送	日	22:15～22:45
南海放送	日	24:00～24:30
RKB毎日放送	日	24:00～24:30
熊本放送	日	22:30～23:00
宮崎放送	土	23:30～24:00
長崎放送	日	20:30～21:00
ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

1993.1.1現在



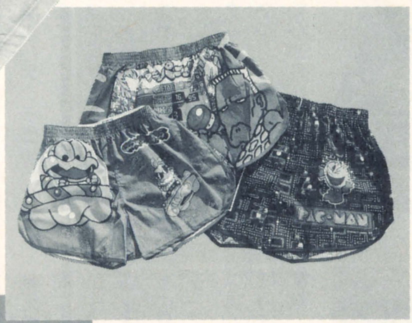
▲ジャーン！ フルオーケストラの迫力って、こんなにもスゴいものだったんだね（音で伝えられないのが残念！）

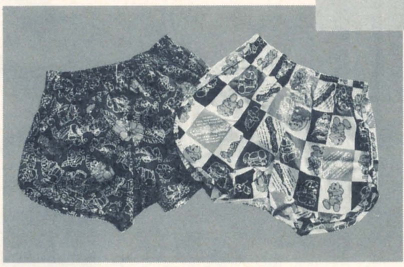
My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

CLOTHING







ファッションも ナムコキャラでキ・マ・リ

わ〜い、見るだけで楽しくなっちゃうTシャツとトランクスがおでましだゾ〜。コズモ・ワニワニ・パックマンたちが、キミのワードローブを愉快に演出。全国有名デパートなどで、グンゼ(株)よりこの春発売予定だ。

⇧ジュニア用Tシャツ
コズモ、ワニともに980円

⇧紳士用トランクス
コズモ、ワニ、パックマンともに1,300円

⇦ジュニア用トランクス
コズモ、ワニともに980円

KIT

ガレージキット情報

モデラーの強い味方、(株)ボークスより、「ベラボーマン+わや姫」のセットと「わや姫」(単体)が発売される見込み。セットと単体、わや姫のポーズやスケールはもちろん異ったタイプだ。発売は2月予定、価格は未定。



▲1/8 わや姫(単体)



▲1/2 ベラボーマン＋わや姫

BOOK

ゲームお助け攻略本

ゾクゾク登場のお助け攻略本を3冊紹介。いずれも好評発売中!



スーパーファミコン
●スーパー大相撲
―熱戦大一番―
¥600円(税込)双葉社刊



ファミリーコンピュータ
●ファミスタ'93
¥600円(税込)双葉社刊



ファミリーコンピュータ
●ワギャンランド3
¥550円(税込)双葉社刊

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

大阪編

NAMCOLAND

ナニワに登場した日本一のナムコランド。
一挙、カラーもつこうてド〜ンと紹介するでェ。

スカイシティ泉南
ナムコランド

メルヘン＆ビッグスケールの愉快発信地

ナンバから南海線急行で泉佐野、そこで普通に乗りかえて2つ目の岡田浦で降車。テクテク歩いて10分のところに、スカイシティ泉南はある。ショッピング・グルメ・アミューズメントと、複合的な楽しさがつめこまれ、老若男女が集う。ここ3Fに来れば、気分は、もうハイテクパーク。ゲームはもちろん、メダルも、映像も大型乗りものも、てんこ盛りで遊べちゃう♥♥（詳細は次ページを参考に）。同じフロアに歯医者さんもあるから、地元のキミはここに通えば待ち時間に1PLAY！　とにかく広いから、1人で来るより、友達や家族を誘って来てね。一度行ったその日から、恋の花咲くこともある…。バレンタインのデートコースにもオススメ。童心にかえる、ほのぼのロマンチックを楽しんで



▲スカイシティ泉南外観



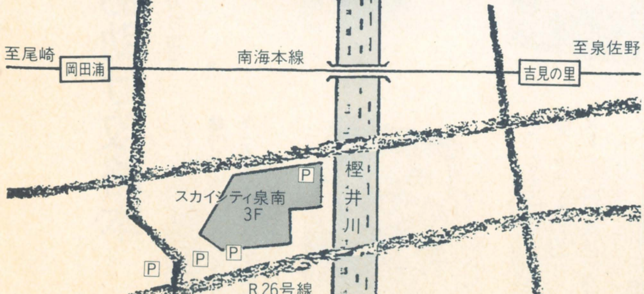
▲オープニング・イベント「ワギャンランド」大会

〒590-05
大阪府泉南市北野2-810
スカイシティ泉南3F
☎0724-85-2971
営業時間：朝10：00〜夜7時
（メダルコーナーは夜10時）
定 休 日：年間30日





◀増田副店長（左）と森田店長（右）





▶スタッフ全員勢ぞろい！



▲ファンタジックな冒険旅行へようこそ



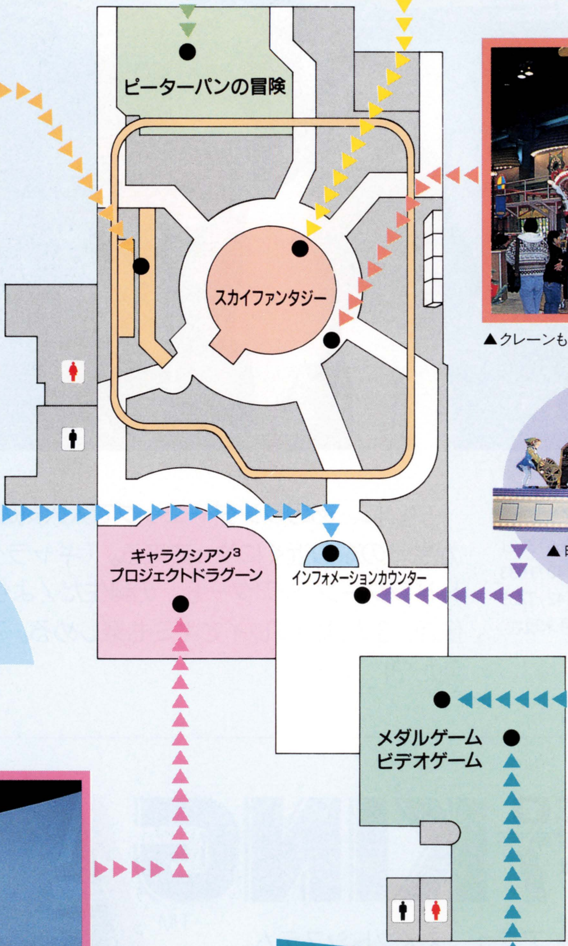
▲ゆったり、ポッカリ夢飛行をしよう



▲ナムコランド内を一周するメルヘンミニ SL



▲クレーンものも充実





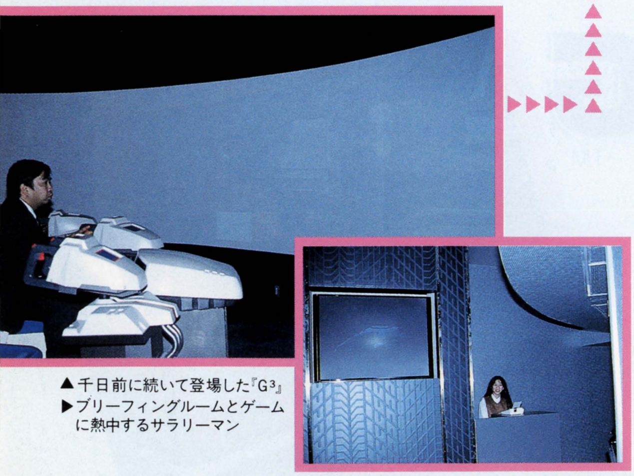
▲時を告げるロマンあふれるカラクリ時計



▲サービスカウンターには女性スタッフが常駐



▲人気を呼んだメダルコーナー



▲千日前に続いて登場した『G³』
▶ブリーフィングルームとゲームに熱中するサラリーマン



▲新ナムコランドロゴのもと盛りあがる『8アワーズ』

白熱体験してみよう!

この冬、ナムコのロケーションはと〜っても元気! またまた話題の新製品が登場だ。

GALAXIAN³ PROJECT DRAGOON™ THEATER 6™



☆このお店でプレイできるよ!
- ●プラザ相模大野店　TEL.042 (66)8521
- ●プラボ帝国座店　TEL.011(242)1033
- ●プリッズ南浜松店　TEL.053(442)7235

※今後、続々と登場予定。(1月末現在)

ついに、あのワンダーエッグで大人気の『ギャラクシアン³』がキミの家の近くにやって来る。『ギャラクシアン³ プロジェクトドラグーン シアター6』の誕生だ! よりリアルで迫力ある映像が、6人同時プレイでキミも楽しめる。これはもうゲームを超えた?!

namco DRIFT KING™

新感覚のレーシング・アミューズメントシステム『ドリフトキング』。バッテリーカートなんだけど、操縦感覚バツグンで熱いバトルが展開できる。キミもドリフト体験してみないか?



●プリッズ　スポーツガーデン香椎店
福岡市東区千早3−6−37
スポーツガーデン香椎内
TEL.092(682)2768

※このお店、18歳未満の人は保護者の同伴が必要だョ!

◀田村映二さんのイラストによるナムコカレンダーのNG特別バージョン。本体から離して使ってね。



Illustration by Eiji Tamura

1

Jan.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN

2

Feb.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN

3

Mar.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED



Illustration by Eiji Tamura

4

Apr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI

5

May	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON

6

Jun.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED



Illustration by Eiji Tamura

7

Jul.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT

8

Aug.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE

9

Sep.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU



Illustration by Eiji Tamura

10

Oct.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN

11

Nov.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE

12

Dec.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI

Amusement to Entertainment

namco

ワンダーエッグ情報局

WONDER EGGS namco

VIRTUAL VEHICLE



アトラクション

'93年のニューアトラクション『バーチャルビークル』が2月27日に新登場！

今年の２月28日にオープン一周年を迎えるナムコ・ワンダーエッグ。その記念アトラクションとして登場するのが、バーチャルリアリティ・アトラクション『バーチャルビークル』だ。内容は、探査艇バーチャルビークルに乗り込み、ミクロの世界へ侵入したウイルスを探査に向かうというものなんだ。なんだかワクワクしちゃうよね！『バーチャルビークル』の詳しい説明は次号で紹介するので、お楽しみに。えっ、待ちきれない？　そんなキミは、ぜひ、ワンダーエッグに体験しに来てほしいな。待ってるよっ。

イベント

1/1(金)〜1/10(日) ワンダーエッグで初詣で

ワンダーエッグは年中無休。だからお正月だってバッチリ遊べるのだ。今年初めてのお正月を迎えたワンダーエッグには、初遊びをしようという若者やカップルたちがたくさんかけつけてくれた。パーク内には「今ドキ占い」とか「ニューウェーブ大道芸」など楽しいイベントが盛りだくさん。新しいお正月の過ごし方として定着するかもしれないね。



▲1993年１月11日ついに、100万のドリーマー達成。華やかにセレモニーが行なわれたよ



◀新年イベントの一環として特製の絵馬や破魔矢も売られた

祝 とり年！ 節分プレゼント

今年も春からケッコーケッコー！NG読者へ節分プレゼント！福はうち〜、鬼はそと〜。P29の応募要項を読んでドンドン、ハガキをだしてネ。



1 アリス（メルヘンメイズ）3名



2 ソルバルウ（ゼビウス）＆ジオソード（スターブレード）3名

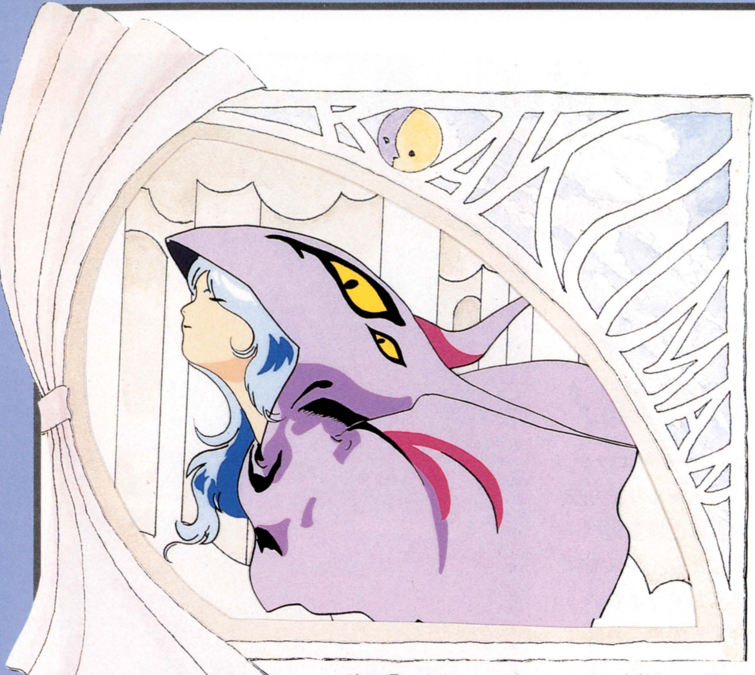


3 カニカニパニック 3名

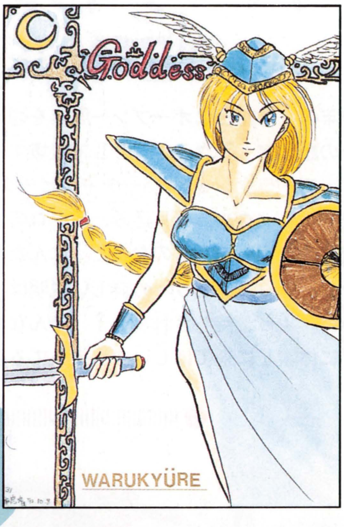
4 ワンダーエッグペアご招待券 20名

イラスト広場

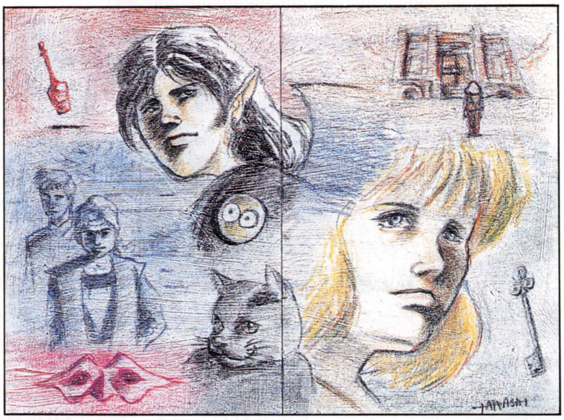
「祝！50号」のイラスト＆手紙をたくさんいただきました。どうもありがとう！
さて、今回はオール初登場組だよ。



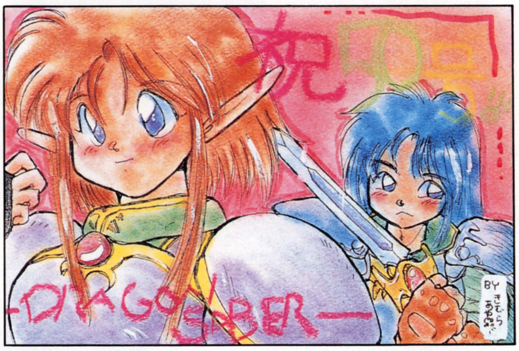
▲埼玉県　まろ　スゴイ！　とても素敵なセル画だね　のそ



◀東京都　邪虎丸Ⅳ
「気品」という言葉がピッタリのワルキューレだなぁ　のそ



▲熊本県　池永春生　渋いタッチで不思議な雰囲気のある作品だね　のそ



▲大阪府　木村　文　NGは今後もガンバリます。応援してね　のそ



▲神奈川県　青木憲治
『源平討魔伝』の鬼姫だね。キミも隠れファンの1人かな？　のそ



▶東京都　工藤幸司
スマイリーの目が……最高！　のそ



▲資料として渡されたナムコ制作の漫画

あの『コズモギャング』の世界が、『コズモポリス アンタッチャ』としてマンガ界に進出！初登場はコミックボンボン（講談社）の1月増刊号（12/15発売）、以後毎月15日発売の通常号に移って2月号から連載中だ。そこで今後の展開に期待をこめて、作者のはまだ先生にお話をうかがった。

コズモポリス アンタッチャ

コミックボンボン 連載記念



はまだよしみ
昭和27年生まれ、鳥取県出身。工業高校の建築科を卒業後大阪で就職するも、ダイナミックプロに採用されてひと月後に上京。3年間のアシスタント生活を経て、『吸けつ鬼カラキュラ』（別冊少年サンデー）でデビュー。代表作に『バンジャイプロ野球』『スープマン（原作・永井豪）』『キャット忍伝てやんでぇ（マンガ・オリジナル版）』などがある。

はまだよしみ先生直撃インタビュー

原作をどこまで崩せるかが勝負です。

マンガがやりたい！という思いだけで

もの心ついたのが、ちょうどマンガ週刊誌が続々と生まれた頃。よく友達と違う雑誌を買っては、交換して回し読みしました。『おそ松くん』や『もーれつア太郎』、『ハレンチ学園』などのギャグものや、『ドカベン』や『男ドアホウ甲子園』など水島新司先生が好きでしたね。

本格的に描き始めたのは、高校時代から。卒業後大阪の建築会社に就職したんですが、実はそれ以前に永井豪先生のダイナミックプロのアシスタントに応募していまして、ひと月後に採用通知がきたので、すぐに会社を辞めてしまいました。とにかくマンガがやりたい！という思いだけでした。

当時永井先生は、週刊誌に5本の連載をもつ忙しさ。しかもアシスタント用のマンションはタコ部屋みたいで、給料も以前の半分以下。でも、マンガを教えてもらった上に給料までもらえるんですから、不満はなかったですね。

2年半ほどして永井先生から、「月に一週間やるから、自分の作品を描いて見せなさい」って言われたんです。仕事が終わると、よくみんなを映画や食事に連れていってくれるやさしい人でしたが、こと作品に関しては怖い人でもありました。

特に注意されたのは動きや表情。同じ台詞をしゃべっても、それらをどう表現するかで内容が全然違ってしまうんですね。



▲はまだ先生の作品群

オリジナルキャラも出そうかな

今は実作のほかに、アニメの学校でマンガを教えています。週一回ですが、全国に5校あるので、かなりの生徒数です。若い人の感性やさまざまな表現の仕方などに直に触れられて、むしろこちらがいい刺激になっていますね。

ゲームとの出会いは遅くて、エニックスの仕事をしてから。その時堀井雄二さんから、「実はダイナミックプロに応募したけど落ちたんです」と聞いて驚きました。

また、以前『爆笑ファミリースタジアム』を描き、人気を博したこともあります。

コズモの第一印象は、かわいいけど、コミックボンボンの中では印象が弱いこと。マンガらしい厚みのある性格付けや表情の変化など、どこまで原作を崩していけるのかが勝負になりそうです。

もちろんイメージを壊さないよう、ナムコの開発ともよく打ち合わせをしています。そのうちマンガだけのオリジナルキャラクターを出すかもしれませんね。

話のつくり方は、まず思いつく限りのギャグを出すこと。それを並べ替えたり取捨選択したりして練っていきます。日頃反省しているのは、毒が足りないこと。つい自己規制しちゃうんですね。ダイナミックプロ時代、性格を変えるために服装を替えてみろと言われたこともあります（笑）。

今回はゲームとの相乗効果を狙いたいところ。とにかく笑ってくれる読者がいてくれれば、それがなによりです。



元気新聞

開発担当者とお話がしたい!コーナー

ゲームをプレイしたり、いろんな情報を聞いたりすると、期待や感動、はたまた疑問を感じてしまうのは至極トーゼンのなりゆき。今回はいつになく大勢の開発者に出演依頼したからね。えっ、ぼくはお呼びでない? ハイハイ、ここは皆さんにまかせて、ぼくは28ページで待ってるよん。 のそ

FL3で新たなゲーム境地へ

あけましておめでとうございます。僕は体感ゲームが苦手で、『ウィニングラン』では1周もできずに終わったり、『アフターバーナー』では3面くらいまでしか進めませんでした。しかし先月のNGで『ファイナルラップ3』の特集を読み、「ENGLAND」コースを選んでやってみました。青のシグナルと同時にスタート、でも2周もしないうちにGAME OVERになってガックリ。しかし何度もやり込み、ついに500円かけてフィニッシュ。タイムは2分31秒。まあまあの出来でした。それからというもの、やり込んでやり込んで、そしてネームエントリーするまでになりました。次はフランスをクリアしてみたいです。

山形県　山崎幸司

クリアおめでとう。コツはつかめたかな。一生懸命練習しているようだからとっておきのコツを教えてあげよう。それは「コーナーはインから攻めよう」だ。きっと今までより楽にクリアできると思うよ。それと「ブレーキをためらわずに使おう」だ。無理をしてスピンするより速いぞ。

ところで友達と通信プレイで遊んでるかな。逆転優勝の気持ちよさや、ゴール直前で抜かれた悔しさを覚えたら、もう病みつきまちがいなしだ。どんどん練習してどこでも勝てるようになってね。

企画開発者　いさお



▲埼玉県　たあたまん

コズモギャング ザ ビデオ、楽しんでま〜す

NG編集スタッフの皆様方お元気でしょうか。それにしても最近は貴花田と宮沢りえの婚約やアメリカの新大統領にクリントンが選ばれたりとかの話題がありますが、俺はSFCの『コズモギャング ザ ビデオ』という長ったらしいナムコ様のソフトを早速やってみました。一言「おもしろい!」、特に2人同時プレーは楽しいです。アーケード版と違うのは画面が横ぐらいなものでしょうか。チャレンジングステージも楽しく、キャラクターもかわいいし、ステージ終了時(後)の意味がある(?)アニメーションも好きです。ちゃんと声も出るし、とても手応えがあるのですが、唯一アイテムのトルネードがアーケードより小さくなったのが残念ではありますね〜。友達はドンコスモを倒したんですが、俺はまだなので〜す。

神奈川県　盛田賢一

お便りありがとう。え〜っと、トルネードのことだけど、これはハードの違いによるものなんだよね……。でも全体的に、コズモのかわいらしさや世界観はうまく表現できたと思うんだ、うん。ところで、コズモといえば2月26日にSFC『コズモ ザ パズル』がでるよん。今までのパズルゲームは無機的なものが多かったけど、これはコズモキャラがいろんな表情をみせてくれる。詳しくは31ページを見て!

企画開発者　イエティー

●新テーマ曲が加わった『ワルキューレの伝説』。指揮者のMr.アンソニーはロンドンから、アレンジャーの千住明氏はパリから、ナムコスタッフは東京から、と別々の所からオーストリアの空港で待ち合わせ。ん〜、インターナショナルゥ!

F/Aサウンドにひとこと

初めて手紙を出します。F/AのCDを発表日前日に手に入れました。ラジオCMでも有名な「DESERT STORM」に始まり、ハウスミュージックの連続には、何か、今までのめがてん、John両氏の曲調ではないものを感じました。某STII'が出まわる中、ひたすら硬派とも言うべきこのF/Aを気に入ってしまいました。最後に、せめてCDに「Get down Everybody!」の声を入れてほしかったです。スタッフの皆さん、これからもガンバッてください。

岩手県　森下あしべ

お便りありがとう。あしべくんの指摘通り、F/Aはいつもと異ったので、けっこう苦労しました。何が異ったかって〜と、曲の発想の仕方が違う。いつもだとイメージがバァ〜ッと湧いて、絵を描くような感じで曲づくりをしていくのに対し、F/Aはブロックを積み重ねていく感じ、といえばいいかな。うん、コラージュだね。気持ちとしては、ゲームの殺りくっぽさと攻撃の世界を、こういうサウンドに結びつけたんだ。ちなみに「Get down~」は、急きょゲームに入れることになったのでCDには収録できなかったんだ。ゴメン。ところでぼくはあい変わらずCDを買いあさる日々。最近はヘン(!?)なデジタルものがあふれてるけど、中でもベルギーものが熱いぞ！ あとはビートUKにもチャートインしてる「プロデジ」っていうバンドが面白い。そうそう、UK(イギリス)ではスーパーマリオやテトリスのテクノハウスバージョンがチャートインしていてなかなか元気がよろしい。と思ったら、やっぱりUKのバンド「パワーピープル」がパックマンをカバーしたらしい。輸入盤屋さんにあるかもネ。

サウンド担当　めがてん

ロシア民謡のテトリスのハウスねぇ。音楽って不思議♡ パックマンのカバーについては、またお知らせするね。

のそ



▲岡山県　九月帽子

オルオルのイラスト、ありがとう。『ケルト〜』の件は"まだです"とだけ言っておきたいと思います。それと、オルオルをもっと活躍させてほしいってことだけど、大丈夫、今までのは助走です。今後のチャナとのからみに期待してください。ぼくは、オルオルを描くためにこのマンガを始めたようなもの。編集室でも増ページ企画を考えてくれているようですョ。

ふじひろし

祝 ワルキューレミュージック フルオーケストラ化！ 一体いつ発売？

①ワルキューレのCD、NG48号では年内発売予定らしい……とのことですが、50号にも記事がないとなると発売は来年なんですか？

②フルオーケストラということは、VGG(ビデオゲームグラフィティ) Vol.6のアレンジバージョンみたいな感じなんですか？

〈岐阜県　日比野　学〉



▲「今から楽しみです。早く発売しないかなぁ……」とのつぶやき付イラストも描いてくれた

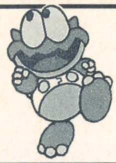
①このアルバムはディスクの他に、ふじ先生描きおろしの豪華「イラストブック」が付くことに決定！ってなわけで遅れぎみではあるけど制作スタッフは只今、猛ダッシュ。おのれにムチ打ってガンバッています。春頃には発売できると思うので、もう少しお待ちくだされ、ハイ。

コーディネーター　よっちゃん

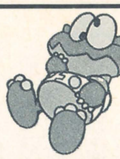
②オーケストラバージョンで、と決めた時、どうせならでっかく海外で録ろうということになった。で、曲のイメージに合うオケはどこだろう？ そりゃ東欧だろう——ということで「スロバキア・フィル」に決定。録音はスタジオではなく、チェコの由緒あるホール。74人のメンバーが奏でる音は、その腕もさることながら、ホール自体の響きと相まってすごくいい！しかもいわゆる一発録り音。本当に"本物のオーケストラによるワルキューレ"だった。自分の曲が思い通りに演奏される幸せと、素晴らしい演奏が生で聴けた感動は一生忘れられないナ。ホント、その時の音もオーケストラも、全部もって帰りたかった——。この気持ちきっとキミたちにも伝わると思う。CD、待っててネ。

サウンド担当　H-IRO

●F/Aに関して「純粋にゲームを楽しめるナムコらしいゲームだ」「音楽について随分と友達と討論した」などのおハガキがきました。キミはどんな気持ちでプレイしたかな？



【FROM開発部】



コズモギャング ザ パズル

開発スタッフから読者のみんなへ

コミカルなパズルゲーム『コズモギャング ザ パズル』
――みんなプレイしてくれたかな?
今回は開発スタッフからみんなへの熱い(?)メッセージを紹介するよ。



企画



こうじ
('90年入社)↑
これまでに関わったゲーム『コズモギャング・ザ・ビデオ』

このゲームの企画を考え始めたのは昨年の春、『コズモギャング・ザ・ビデオ』の仕事が終わってすぐでした。

なんだかんだで『〜ザ・ビデオ』の開発に1年以上かけてしまい、「次はもっと効率良く仕事がしたいなあ」と思っていました。

そんなある日の企画会議で「来期のラインナップにパズルものもどうだろうか」という話が出たので、「僕に考える時間をください」と立候補したのが始まりです。

もちろん、パズルものといっても、『テトリス』や『ハットリス』のような落下型に限るということもないわけですが、個人的にその手のゲームが好きだったので、絞って考えてみることにしました。

「いまさら落ちものパズルねえ」という人もいましたが、僕はシューティングやクイズ、格闘物などのような一つのジャンルとして考えた場合に、市場性もあるし、ゲーム性の面でもまだ新しいものが見いだせる分野だと考えていたので、気にせず企画を進めました。

なによりこの手のゲームの強いところは、試作が簡単に出来るところです。手の空いているプログラマーに企画書を渡したら、2日目にはゲームフィールドができていて、3日目にはパーツが落下し、4日目にはコンテナが横一列にそろって消え、5日目にはボールがコズモを退治していました。絵は『〜ザ・ビデオ』のものを修正して使っていました。ゲーム性の確認ならこれで充分です。この時点で「いける!」という手応えを得ました。

ここまで来れば、あとはプロジェクトとして正式にGOサインをもらってテキパキと作るだけです。

出来上がりに関しては、自分では良いゲームが作れたと自負しています。

ただ、攻略するうえで独特の定石を必要とするがために、「とっつきが悪い」「分かるまでが難しい」といった声が一部にあることもよく承知しています。

もちろん、初心者対策はいろいろ考えて組み込んだつもりですが、フォローしきれなかったとすれば、作者として「非常に悔しい!」の一言です。

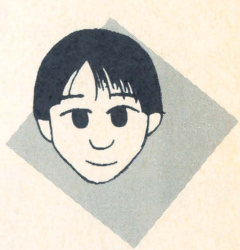
でもゲームは面白いからやってね。





◀『コズモギャング ザ パズル』は、秋の新作展示会で堂々デビューした

プログラム



JIN
('89年入社)♂
これまでに関わったゲーム『ギャラクシアン³』『スターブレード』

私は今までずっと3Dのポリゴンゲームを作ってきたのでテーブルゲームは今回が初めてでした。

本当はかえる君が作るはずだったのですが、トマトジュースのペットボトルを毎日1本飲んでいたら体を壊してしまい、ちょうどその頃手があいていた私がピンチヒッターとして途中から参加することになりました。

このゲームは非常に面白くて、開発中はプログラムを作ってその確認のためにプレイしますが、つい本気になって遊んでしまうことが何度もありました。

みんなもぜひハマってくださいね。

最後にこんな楽しいゲームを企画した、こうじ君に感謝！



かえる
('90年入社)♂
これまでに関わったゲーム 秘密（ゲームじゃなかったりする）

見ているだけでワクワクしてくる。それが『コズモギャングザ パズル』の企画書を見たときの印象でした。もっとも、最初に見たときは企画書のいたるところに書かれた「Oh！ジーニアス！」などという、こうじ氏独特のギャグに大笑いしてましたけど（本人はギャグではないと言い張ってます）。

そんな縁もあって？このゲームの試作バージョンは僕が作りました（最初はシステムIIで作ったんですよ！）。プログラムは結構簡単で、ゲームの基本部分はわずか4日で出来たんですけど、その基本部分だけでもすごくて、これは本当にアイデアがよかったんだと思いましたね。

現在、こうじ氏といっしょに次回作を開発中です。熱いゲームに仕上げますので楽しみにしていてくださいね！



グラフィック



KIM
('90年入社)♂
これまでに関わったゲーム『ドラゴンセイバー』『スティールガンナー』シリーズ『F/A』他

このところ「兵器もの」の仕事が続いていたので、久しぶりの「キャラクターもの」でした。

ゲーム内容はなんと、キャラクター性のある落ちものパズル。落ちものパズルというと、あのテ○リスとかコ○ムスなんかを思い浮かべる人も多いでしょ？これにコズモギャングズのキャラクター性を取り入れたのがこのゲームの特徴なんだけど、あの大きさでコズモの可愛らしさを表現するのは結構大変でした。

コズモの表情で最初に思いついたのが居眠りをするやつなんだけど、実はあれは「なかなか消されないコズモがすっかり退屈して眠くなってしまった」という設定なんだ。だからゲーム画面中に寝ているコズモが少ないほど上手なプレイヤーだと言えるんじゃないかな。

他にもコズモ達はいろいろな表情をするんだけど、その中でもお尻を振るパターンはなかなか見ることが出来ないのでこれを見た人はとてもラッキーだ！



MAEMORALY
('92年入社)♀
これまでに関わったゲーム『エクスバニア』

開発部では、このゲームの対戦プレイがすっごく盛り上がっているんですよ。

デザイン・チームの女性スタッフに、とっても人気があって私たちも、昼休みの度に食事もそこそこに筐体の周りに集まって、みんなで対戦に燃えています。

コツさえ覚えれば、女の子でも男の子をコテンパンにやっつけたりできちゃうのが気持ちいいんですよね（実際、開発部でコテンパンにされている男の人がいます）。

背景の宇宙の絵は、私の自信作です。お店で見かけたらよろしくね（でも大抵コズモたちで埋まっていてよく見えないんですよね、しくしく）。

サウンド



すとろんぐよしえ ('90年入社)♀
これまでに関わったゲーム『コズモギャング・ザ・ビデオ』『エクスバニア』

音に関しては、取りかかってから締切りまでにあんまり日がなかったもんで、「あれ～っっ」と言ってる間に終ロムだったのです。それと、ちょうどこの頃（夏）、サウンド部屋のエアコンがぱったりと働くのをやめてしまって、なんだか、猛暑の中で仕事をしてたんですぅ。

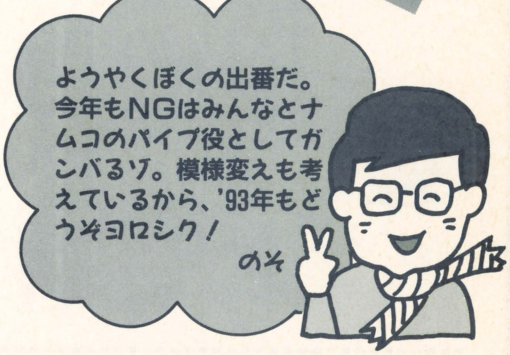
1人プレイの曲のコンセプトは「鼻ちょうちん」です。是非、コズモを大量に睡眠させて、み～んな鼻ちょうちんにさせてから聴いてみてください。

あと、めったに聴けないんですが、ボールが壊れた時、彼（ボール）は悲しげに「くぴ」と言って死んでゆくのです。

ところで、私はこのゲームがとっても下手。動態視力が弱いのかも。でも、このあいだレベル17までいきました。

みなさんも頑張ってゲームやってねっ♡

お便りイラスト満載の 雑貨屋



悪役商会と青汁対決?!

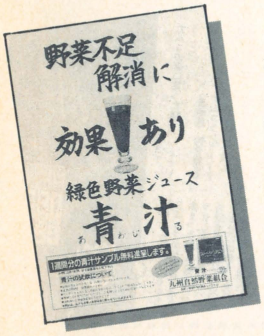
初めてお便りします。今年の大学祭の最終日のこと、ゲストに「悪役商会」の八名信夫さんが来られました。ところで八名さんとくればNGファンの皆さんはピン・・・とこられたでしょう。そう『青汁』のCMですね（『青汁』のことはNG43号26ページに掲載）。

それはさておき、八名さんが悪役のなり方を教えてくださるというので、私を含めた6人が3人ずつのチームに別れてステージにのぼりました。内容は立合いとチンピラ、兄貴分の歩き方の上手さを競い合って勝敗を決めるものです。ちなみに私は、立合いは〝うまい〟と誉められましたが、歩き方は酷評されました。結局、私のいるチームは負けてしまいました。それでバ・ツゲームを受けるハメになったのですが、それが何と『青汁』を一気飲みすることだったんですよ。八名さんが「かあーっ!! まずいっ!! もう一杯!!」と言ってしまった代物を飲むわけですから緊張しまくり。何だかんだ言っても飲んでしまいましたが、舌で味わわずに直接喉に流し込んだのがよかったみたい。でも匂いからしてまずいのがわかりましたね。八名さんなんか胸やけがして体の調子が悪くなるとおっしゃっていました。イベントが終わった時、袋詰めの『青汁』をギャラリーの群れに投げ込んで下さいました。私も一袋手に入れたのでもう一度飲んでみるつもりです。

滋賀県　草津　近江守

久々に大笑いしながら読んでしまった。思わずNG編集室以外のナムコ社員にも読んできかせちゃったりして。いや〜、実にキチョーな体験をしたのう。それにしても、バツゲームで散々な目にあってるのに、八名さんが投げ入れた青汁の袋を手に入れたってことは、自ら手をのばしたってことだよねぇ。ん〜、これぞ青汁の魔性、いや魅力……。

のそ



▲NG43号にでた青汁だ！

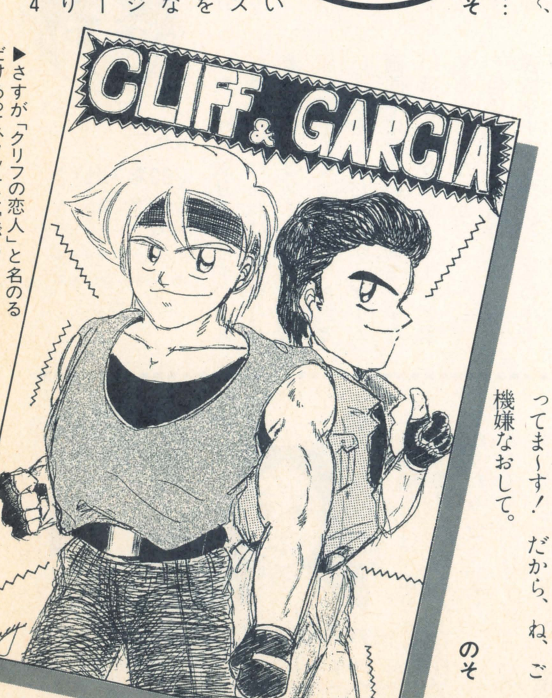
私に一言いわせてほしい!! ASSALUT（トツゲキ） 怒りの本音（マジ）文章

のそさん、ちょっと聞いていいですか？「どうやってイラスト掲載分を選ぶのか？」50号を見て、私は悔しくてしょうがなかった。1日中かけて描いたジーク&ゲリーハークスのカラーイラストと4コマが、あっさり没にされたからだ。まぁね、4コマはちょっとマニアックだったし、のそさんたちから見たらつまんね〜シロモノだったのかもしれないから、しかたないと思うケド……。カラーイラストはどうして没なの、え!? 今どきの女NG読者なんか、人間しか描けない人ばっかだから絶対目にとまる自信アリアリだったのよ。何がいけないの？ 締切守ったよ!! ちょっとエキサイトしてしまった、失礼〜。というわけで、同封の絵、タイトルは「よくも没にしてくれたわね」。これが載らなかったら読者やめんからね！ オイ、のそ聞いてっか(笑)。ホント頼みますよ、のそさん。

埼玉県　めぐちび

そんなに怒らないでよ、めぐちびさ〜ん。NGに投稿してくれることは、ほんとに、すっごく感謝しています。イラスト掲載も、いろんな人に登場してもらいたいし、もちろん常連さんも大事にしたいのよ、ぼくは。でも、みんなのリクエストに必ずしもこたえられるわけではない、というこの事実。心苦しいです。めぐちびさんは他にもたくさん、お手紙に書いてくれたけど、NGを愛してくれてるんだなあってことが、よくわかります。（今回の表紙はキミの好きなジークが登場してるヨ）。これからもNGやナムコに対して、お叱り・苦言・提言・希望、そして時には励ましのお便りを待ってま〜す！ だから、ね、ご機嫌なおして。

のそ



▶さすが「クリフの恋人」と名のるだけあって、タッチに愛がつまってるね

笑撃の ことわざ予備校

雑煮だ、おせちだ、おとそでヒック！ な〜んていう龍宮城のようなお正月も、あっという間にいってしまった。だけど寒さはまだまだ続く……。ほ〜ら、おコタで丸くなってミカンをむくと、ムクムク、ムクッと浮かんでくる、ことわざワールドいざ出陣！

〈講師ウニ〉

偏差値	プレゼント
49以下	キャラ・バッチ
50〜65	ペンセット
66以上	NGテレカ
5・7・5コーナー	
全員	ナムコ文具セット

作品

毒を食らわば死んじゃった

意味●「毒を食らわば皿まで」より。毒を食えば死んでしまうから気をつけなくてはいけない、ということ。

〈愛知県　木下周至〉

シンプル・イズ・ベスト的作品だね。何度か読んでいるうちに〝死んじゃった〟ってとこが、ミョ〜にオカシイ。秋になると、よく毒きのこが話題になるけど、きのこ狩りってハマッちゃうみたいョ。今から図鑑とにらめっこして研究するのもいいかも。木下くんは、この他にもたくさん作品を送ってくれたね。今後も力作を待つ！

編差値49。



5・7・5コーナー

NGを　おいていくヤツ　ちょっと待て!!

〈埼玉県　帰ってきたサンドーラ〉

もらっておいて忘れるヤツがいるんです……。そ、そのとおぉおり〜!! あんたはエライ。ってなわけで、みんなあ、NGをもらったら忘れずに持って帰れよなッ。頼むよ〜〜。

投稿&プレゼント

応募の宛先

元気新聞はみんなのお便りで作られているんだ。

●雑貨屋（お便り全般）
●今月の工作、イラスト
●今月の4コマ
●オタンコナスのコーナー
●今月の発見　●ことわざ予備校
●5・7・5コーナー　●FROM開発室
●ゲームインプレッションコーナーetc。

と、それぞれのコーナー宛にお便りを送ってちょうだいね。開発者への意見、質問なども大歓迎だよ〜。

〈お礼〉 採用された方全員に、ステキなナムコ・オリジナルグッズをプレゼントしちゃうよ！そしてゲームインプレッションコーナーでは、毎月応募者全員の中から抽選で、ナムコ・オリジナルテレホンカードをお送りしま〜す。

〈応募要項〉 キミの住所、〒、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21㈱ナムコNG編集室元気新聞〇〇〇係」宛に。

〈〆切〉 雑貨屋は**2月15日**、その他のコーナーはいつでもOKだよ。

★21ページのそれはそれはゴージャスな〝節分プレゼント〟の応募も、右記のナムコ住所を書き、（株）ナムコNG編集室「**節分プレゼント**」係へ。今後作ってほしいグッズ名も書いてネ。〆切は**2月20日**消印有効。当選は商品の発送をもってかえさせていただきます。

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。まず、あなたの①郵便番号、②住所、③氏名、④☎、⑤で希望のNGのNo.と冊数、⑥合計の冊数を明記してください。次に、1冊〜4冊の方は切手を、5冊以上の方はなるべく郵便小為替で、右の表を見て該当する額を同封し、下の宛先まで送ってください。

〈宛先〉 〒146 大田区矢口2-1-21　㈱ナムコNG編集室「NGお届け」係

〈注意〉 1 すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合せて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーを希望する場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。

2 郵便小為替は郵便局で購入できます。（購入には手数料が10円かかります）

NG申し込み料金リスト（税込）

冊数	料金	金種
NG 1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5〜9冊	500円	郵便小為替or切手
10〜14冊	700円	
15〜19冊	900円	
20〜24冊	1,000円	

※現在、定期購読はNo.52(4月号)まで受けつけております。No.53以降の受けつけは、追ってお知らせします。

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
●No.33(2月号)マーベルランド、女神転生II、源平
●No.34(4月号)花博速報(G^3、ドルアーガの塔)
●No.35(6月号)花博レポート、球界道中記
●No.36(8月号)FL2、G^3開発秘話、コズモギャングズ
●No.38(12月号)Dセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
●No.39(2月号)スティールガンナー、レッスルボール
●No.40(4月号)Rサンダー2、WR'91、ドライバーズアイ
●No.41(6月号)Gゴースト、付録ゴーストモビール
●No.42(8月号)スターブレード、バーチャリティー
●No.44(12月号)ソルバルウ、G^3付録X'masレター

〈1992年〉
●No.45(2月号)スティールガンナー2、付録カレンダー
●No.46(4月号)ワンダーエッグ
●No.47(6月号)コカ・コーラスズカエイトアワーズ
●No.48(8月号)バブルトラブル、スーパーワースタ'92
●No.49(10月号)ファイナルラップ3
●No.50(12月号)コズモギャング ザ パズル　付録ピラリスのX'マスゲーム

NAMCOT NEW GAME

ナムコット・ニューラインナップ

寒い冬、こんなソフトにじっくり取り組むのもオツだね。

- **コズモギャング ザ パズル**
  スーパーファミコン
  2月26日発売
  ¥7,900(税別)
- **ナムコット オープン**
  スーパーファミコン
  好評発売中
  ¥8,800(税別)
- **バーコードボーイ セット**
  ゲームボーイ用ソフト+バーコードリーダー
  好評発売中
  ¥8,300(税込)
- **早耳情報 ニューラインナップ**

早耳情報・ニューラインナップ

1月・2月・3月とナムコットでは新作が勢揃い。
3月以降発売予定のソフトをコッソリ見ちゃおう!

■スーパーファミコン■

スーパーファミスタ2

3月12日発売予定
予価¥7,900(税別)

キミがヒーロー? 新モード登場で楽しさ倍増!



■スーパーファミコン■

スーパーワギャンランド2

3月25日発売予定
予価¥8,300(税別)

シリーズ第2弾! ボス対戦に注目せよ

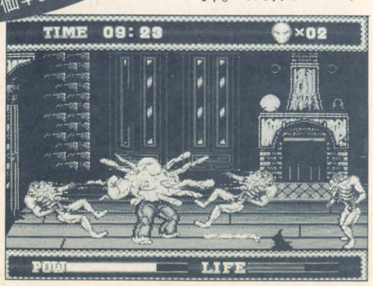


■メガドライブ■

スプラッターハウスPART3

3月19日発売予定
予価¥6,800(税別)

本格ホラーアクションゲーム、第3弾。お楽しみに!

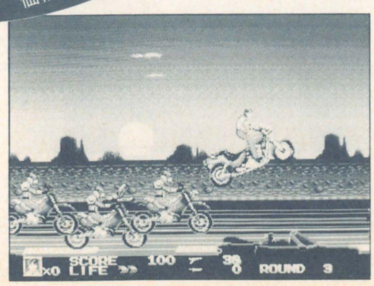


■メガドライブ■

ローリングサンダー3

発売日未定
価格未定

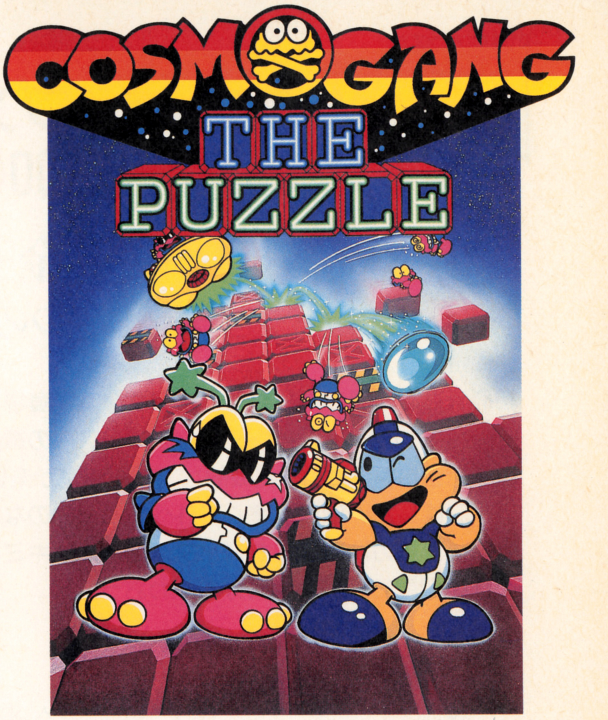
スピード感あふれる1Pプレイ専用アクションゲーム!



スーパーファミコン

コズモギャング ザ パズル
2月26日発売 ¥7,900(税別)

コズモポリスとコズモギャングがコンテナ巡って大決戦！「だったらパズルで勝負だ！」



新装開店でキミを待っているのは3つのモードのお楽しみ

街で大評判の『コズモギャング ザ パズル』。前号NGでも特集したけど、みんなハマってくれてるかな？ その『コズモギャング ザ パズル』が早くもスーパーファミコン版で登場だ！ なんとスーパーファミコン版ならではの新モードもあって、家でたっぷり遊べるよん。

まずは基本の1Pモード

『コズモギャング ザ パズル』のプレイの基本は落ちてくるコンテナとコズモをコントロールしてフィールドに積み上げていくこと。

コンテナは一列並べば消えてくれるし、コズモ達はボールではじき飛ばされる。そうしてコンテナ・コズモを天井まで積み上げないようにプレイするのがキミの使命なんだ。

コズモをうまくたくさん消していくと、力強い助っ人のスターが出現。スターを使うと、落下地点から7列下までにいるコズモを消し去ってくれるのだ。

野性の本能まるだし2Pモード

巷ですっかり定着した感のある2P対戦。やっぱりみんなでわいわい遊ぶのは楽しいもんね。

さて2Pモードでは1Pモードのルールに加えて、はじき飛ばされたコズモ達（2P側はコズモポリス）が相手側へと降ってしまうのだ。

後半になってくると、一度にはじき飛ばされるコズモ達の数も半端じゃないから、相手側で聞こえてくる「アアアアアアアアアアアレ〜」（この場合コズモギャング計12匹）の声は恐怖だぞう。





初お目見えの100面モード

こちらはさっきのアツくなってしまう2つのモードとはちょっと毛色を変えて、じっくり派の本格パズル風味。キミはコズモのボス「バクート」になり、捕らわれのコズモを救出するのだ！

各面でコズモがコンテナのなかに閉じ込められている。落ちてくるパーツと限られたボールを使って、画面上のコズモを画面から全てはじき飛ばせば面クリアなんだけれど、コンテナに混じって、2回並ばないと壊れないブロックや空中に浮かんだままのブロックもあるんだ。

こいつらがクセモノで、いざボールを転がしたら「こんなはずじゃなかったのに〜！」ってなことになりがち。カワイイ子分達のためにも頭を絞ってちょうだい。

10面ごとのビジュアルはコーヒー・ブレイクシーン。コズモ軍団がキミを祝福してくれるぞ。

誰でも解ける第1面から始まってトリッキーな本格派から指が引きつるアクション面まで、全100面には面ごとにパスワードがあるから、前にクリアーしたところからいつでも始められる。

パズルゲームに新風を吹き込む『コズモギャング ザ パズル』。嗚呼、これで頭はα波出まくり状態。

スーパーファミコン

ナムコットオープン
好評発売中￥8,800(税別)



目指せ、賞金王！ スーパーショットを放つのだ。

初心者もマニアも楽しめるゴルフゲームが登場した。その名は「ナムコットオープン」。コース内の微妙な傾斜も完全に再現され、実戦的なプレイ感覚が楽しめる。ゴルフはしたいけど、寒くて外へ出る気力のないお父さん！ 気力はあってもゴルフはできないキミ！ 暖かい部屋でスポーツ気分を味わおう。

ファミコン・ゲームボーイでおなじみのゴルフゲームは？ そう、『ナムコクラシック』シリーズだね。『ナムコットオープン』ではこれをより立体的なコース地形にすることができたんだ。

前後の起伏だけでなく、左右方向にも起伏がある。つまり完全な3次元。これで完璧なゴルフシミュレーションが楽しめる。

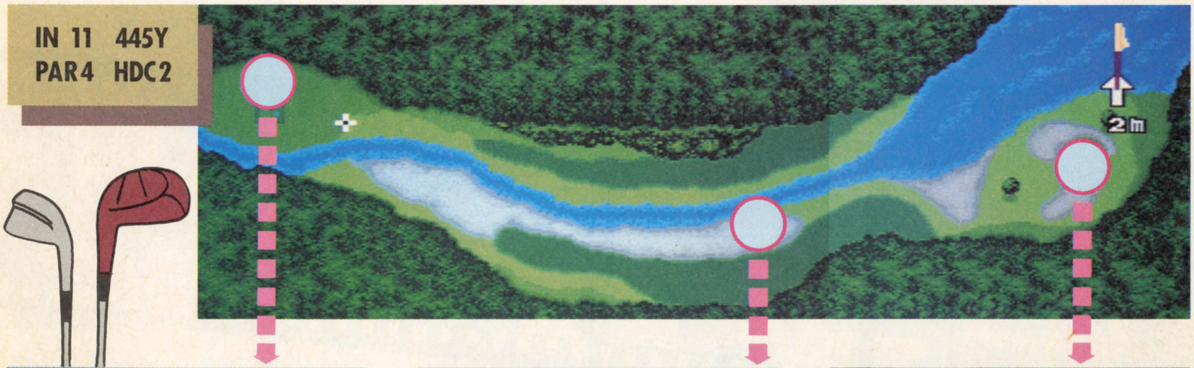
プレイモードは3種類

「ラウンドプレイモード」「ツアーゴルフモード」「練習モード」と、それぞれ充実したモードが揃っている。

まずトライしたいのが**練習モード**。ティーショットやコース戦略、アプローチ・パターの練習を繰り返しすることができる。初心者の人だって安心してプレイしよう！

さて練習モードでコツをつかんだら、**ラウンドプレイモード**でコースに出てラウンドしよう。「ストロークプレイ」「マッチプレイ」「ポイントゲーム」「ベストボールマッチ」の4種類があり、1人から最高4人までで1ラウンドする。

そしてこのゲームの目玉、**ツアーゴルフモード**。プロゴルファーとして賞金王を目指し、ツアーをしていく1P用モードだ。好みのゴルファーを育てる楽しみがあるRPG的なモードだよ。





ティーショット画面。上部にある「スイングインジケーター」でスイングが表示される。ナイスショットなるか!?



第2打。フェアウェイをなんとかキープしたけど、川に向かって傾斜している。スライスボールでグリーンを狙うが……



ボールはグリーンへ。画面に「V」の字が表示され、芝目を読むこともできる



ツアーゴルフモード

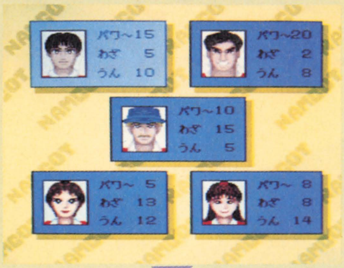
このゲームで一番のおすすめ、「ツアーゴルフモード」を紹介しよう。

賞金王になるには

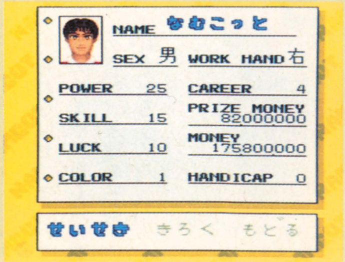
5人の新米プロゴルファーから1名選び、トーナメントに参加させる。そこで賞金を稼ぎレベルアップして、もちろん良いクラブも買い揃える（良いクラブの方が試合も有利だ）。そして目指すのが賞金王！ 年間5つの大会があり、1年間の賞金獲得総額No.1を目指す。予選落ちだってある本格的なトーナメントだ。果たして何年で賞金王になれるだろうか？

プロの一打は重い

バッテリーバックアップがついているから、1打ごとにボールの位置を自動セーブ。だから1打もおろそかにはできない!? まさにプロの重みを感じてしまう。



5人のプレイヤーの中から1人を選択。女性の方が運が強いのはなぜ？



「なむこっと選手」も大会を経て大きく成長

3つのパラメータ

各プロゴルファーは、打球の飛距離に関係する「パワー」、ショットの方向・コントロールを左右する「技」、神のみぞ知る「運」のパラメータをもっている。で上位入賞すれば成長させることができる。

トーナメントに参加しよう

プレイヤーは、最大99年までツアーに参加することができる（100歳を超えても元気にゴルフができるなんてスゴイ!）。各大会には全部で16名の選手が参加。3日間の大会で、初日の予選に勝ち残った10名の選手で本戦を2回行なう。計3ラウンド分のトータルスコアで順位が決定。順位に応じて賞金とボーナスポイントがもらえるんだ。賞金はトータルスコアだけでなく、ショップでクラブを買う時の資金にもなる。ボーナスポイントは、パワー・技・運をアップさせるよ。

最後に、「ショップ」ではドライバー・ウッド・アイアンのクラブを売買することができるんだ。初めは一番安いクラブしか持っていなかった選手も、「※スーパードライバー」で超ロングショットを打てる日がくるのを信じよう！



ヘッドもシャフトも本格的にショップで選べる。画面はドライバーのヘッドを選択しているね



「キャロット・オープン」に参加。上位入賞しないと、多額の賞金やボーナスはもらえない



モードメニューは4つ。トーナメントでの成績・記録は賞金ランキングに反映される

※1Wより飛距離の出る架空のすごいクラブ

CADDIE

8人の可愛いキャディー達がキミをヘルプしてくれる。



ゲームボーイ

バーコードボーイ™セット

好評発売中¥8,300(税込)

バーコードリーダー＋ゲームボーイ＝楽しさ²



※ゲームボーイ本体はセットに含みません。



B.B.
バーコードボーイ™専用ソフトです。
ゲームボーイ本体だけでは遊べません。

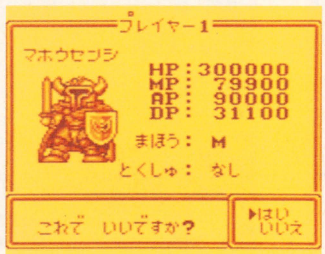
キミ達のゲームボーイで、バーコードを読みとれる。しかも、キャラクターが現われて、RPGバトルが展開。いつでも、どこでも、誰とでも。1Pでも2Pでも遊べるとあっては、こりゃ、こたえられないぜ。オプションで、バーコード以外の文字や図形も読み取り可能に。お父さんの名刺、友達の名前、何でも対決させて、盛り上がろう！

1P エリアは4つ 最強の敵マドウオウを倒せ

対コンピュータでは、1エリアに10匹の敵キャラが待ち構える。各エリア独特のキャラクターは倒すごとに強くなっていく。自分の見つけたバーコード戦士で勝負だ。オット！ やられても平気さ。パスワードがあるから。金をためたら、道具屋でアイテムをそろえよう。戦闘の時有利になるものばかりだよ。そして、最強の敵は、〝まおうのしろ〟にいるマドウオウ。奴を倒して、エンディング・メッセージをうけとれ。



▲エリアは4つ



▲おっと、なかなか…

2P 98種のキャラクター 自分好みのキャラを探そう

対戦プレイでは、バーコード探しが一番の楽しみ。このバーコードでこんなキャラがでた…なんてという発見の喜びと対戦が一台のゲームボーイで可能。いろんなバーコードを試し、お気に入りのキャラを増やしてね。



▲戦闘はコマンド入力方式。クレリック系魔法8種、メイジ系魔法8種、特殊攻撃が7種ある

ナムコ社員おすすめバーコード



ハラショー
バーコード
収集家

ブランド志向の私としては、クリネックスを試したが、HP100のインプという何とも使えないキャラ。エリエールのオーガもHPは高いものの、攻撃力に難あり。最後のスコッティがこれ。可愛いし強い。どこの家でも必要な生活用品といったところで私のおすすめです。



スコッティティッシュ
ブトウカ

HP：500300
MP： 75100
AP： 64000
DP： 91500
まほう：なし
とくしゅ：めった打ち

NG No.51
NG2月号
1993年1月30日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

次号(No.52 4月号)は3月30日発行予定だよ。

NG GALLERY

NGギャラリー

ナムコ・ワンダーエッグ ピラリスグッズ

ナムコ・ワンダーエッグのキャラクター、「ピラリス」のオリジナルグッズを一部ご紹介しましょう。
　ワクワク楽しかった一日の終わりに、ちょっとお買物タイムはいかが？　彼、彼女へのプレゼントにも最適！　エルズ広場の入口近くにある「セブンスグローサリー」と「ピラリスポケッツ」で販売しています。楽しく遊んだ想い出も、ピラリスグッズを見るたびによみがえることでしょう。



下敷　¥300
ペンケース　¥450
ボールペン　¥300



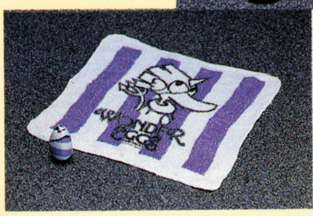
ぬいぐるみ　¥4,800
※イスはついていません



マグカップ　¥800
スプーン・フォーク
セット　¥500



缶バッチ　各¥150



マジックタオル
¥350



(右から) シュガーポット　¥1,500　ケーキ皿(下)　¥1,100
パン皿　¥900　カップ&ソーサー　¥1,600
スプーン　¥400



テレホンカード
各¥1,000



巾着
(大)¥1,380 (中)¥800 (小)¥600



クリームパフ　¥800



トレーナー(S・M・L)
¥2,500



キーホルダー
各¥470 (右端、右から2番目は¥380)

長い間ありがとうございました。NGは夏から生まれかわります。

NG
No.
51
一九九三年二月一日発行（隔月一回一日発行）第八巻第一号通巻五一号
編集人 金田美佳子
発行人 中村 雅哉
〒146 東京都大田区矢口2－1－21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311
NOT FOR SALE

